

Pembelajaran Matematika dengan Media *Quipper School*

Andi Amza¹⁾, Muhammad Kristiawan²⁾, Happy Fitria³⁾

^{1) 3)}Universitas PGRI Palembang, Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia, ²⁾Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

email: ¹⁾andi_amza@yahoo.com, ²⁾muhammadkristiawan@unib.ac.id, ³⁾happyfitria2006@gmail.com

(Received 08-05-2020, Reviewed 23-05-2020, Accepted 24-12-2020)

Abstract

The purpose of this study was to determine the impact of quipper school media at MTs 1 in Palembang, especially for students who attended class VII to learn mathematics was the purpose of this study. This study uses a quantitative and qualitative descriptive method (mixed method). The results obtained from the implementation of this research are in terms of each indicator, it is stated that the quipper school learning media can be used in mathematics learning to optimize learning activities and it is stated that it helps improve learning outcomes. The teacher who teaches states that the quipper school learning media is effective in learning mathematics to increase the learning activity of students. The results of the observations made by the researchers stated that there was an impact on the application of quipper school learning media at MTs in Palembang, especially in Mathematics for grade VII. It was proof by the increase in the average value of student learning activeness after learning mathematics using the quipper school media.

Keywords: *learning media, quipper school, mathematics.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak penggunaan media *quipper school* pada MTs Negeri 1 Palembang khususnya pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran Matematika kelas VII. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif kualitatif (*mixed method*). Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini adalah ditinjau dari masing-masing indikator maka dinyatakan bahwa media pembelajaran *quipper school* dapat digunakan dalam pembelajaran matematika dalam rangka mengoptimalkan aktivitas pembelajaran dan dinyatakan turut meningkatkan hasil belajar. Guru yang mengajar menyatakan bahwa media pembelajaran *quipper school* efektif digunakan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa terdapat dampak penerapan media pembelajaran *quipper school* pada MTs di Palembang khususnya pada mata pelajaran Matematika kelas VII. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata keaktifan belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran matematika dengan menggunakan media *quipper school*.

Kata kunci: media pembelajaran, quipper school, matematika.

PENDAHULUAN

Globalisasi menuntut penyesuaian di setiap lini, sebagaimana pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini juga yang dirasakan dalam dunia pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia saat ini, karena pendidikan adalah salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan sumber daya manusia (Buntoro, Ariyadi, & Astuti, 2018). Saat ini, setiap orang dapat memperoleh pendidikan melalui *gadget* yang digenggamnya. Adanya teknologi internet menjadi alternatif untuk mencari sumber belajar. Akan tetapi, dimaksudkan pendidikan dalam penelitian ini adalah turut serta aktif seseorang dalam institusi formal yaitu sekolah.

Di sekolah, terdapat struktur pembelajaran yang harus ditaati. Dimulai dari adanya kurikulum hingga rencana pelaksanaan pembelajaran. Artinya, seseorang dituntut untuk memahami secara utuh tiap-tiap pembelajaran yang telah dirumuskan. Salah satu pembelajaran yang wajib diikuti oleh peserta didik di sekolah adalah matematika. Pembelajaran matematika diyakini sebagai salah satu pembelajaran yang sulit untuk diikuti secara optimal oleh peserta didik. Hal ini juga dapat dibuktikan secara global, bahwa skor rata-rata matematika peserta didik Indonesia menurut laporan *Programme for International Student Assessment (PISA)* adalah 379 sedangkan rata-rata skor OECD adalah 489. Hasil tersebut bukanlah suatu hal yang menggembirakan, karena capaian skor Indonesia masih jauh tertinggal dari skor rata-rata (OECD, 2019).

Lebih lanjut dapat dideskripsikan bahwa sekitar 28% peserta didik yang dinyatakan telah mencapai level 2 untuk pemahaman matematika, sedangkan rata-rata OECD adalah sebesar 76%. Ditegaskan juga hanya terdapat 1% peserta didik yang mencapai level 5 dalam matematika sedangkan rata-rata OECD sebesar 11% (OECD, 2019). Apabila mengacu pada capaian tersebut, maka jelas terlihat ketertinggalan kemampuan matematika peserta didik Indonesia dibandingkan dengan negara lainnya. Fenomena inilah yang harus menjadi perhatian serius pendidik agar terjadi perbaikan dan peningkatan kompetensi khususnya pada pembelajaran matematika.

Untuk mencapai tujuan secara luas, terlebih dahulu harus memahami kondisi dalam ruang lingkup yang lebih kecil. Seperti halnya yang terjadi pada MTs Negeri 1 Palembang bahwa dalam proses pembelajaran matematika, masih sedikit guru yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam menemukan kembali konsep matematika serta terbatasnya media yang digunakan sehingga peserta didik kesulitan untuk mengaplikasikan pengetahuan matematis yang dimiliki. Hingga akhirnya berdampak pada hasil ulangan peserta didik yang masih belum mencapai KKM. Penegasan tentang belum optimalnya pencapaian hasil pembelajaran matematika, diketahui melalui hasil ujian pada

semester genap tahun pelajaran 2017/2018 dari 396 peserta didik diperoleh hasil 11% terlampaui, 28% yang tercapai dan 61% peserta didik yang belum tuntas berdasarkan KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 77.

Kondisi yang terjadi mengenai capaian hasil pembelajaran matematika, tidak terlepas dari proses pembelajaran yang terselenggara. Diyakini bahwa guru harus membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan agar setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk berperan aktif. Terdapat banyak cara yang dapat dilakukan untuk membangun pembelajaran yang menyenangkan, diantaranya adalah memanfaatkan beragam media. (Putra, 2013) menyatakan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang berarti perantara atau penghantar. Pemanfaatan media yang tepat dapat membantu penyelenggaraan pembelajaran menjadi lebih optimal. (Smaldino, Lowther, & Russell, 2011; Suparman, 2014) menyatakan pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang menjadi sebuah rangkaian kegiatan.

Memahami konsep pembelajaran secara baik, dapat membantu penyelenggaraannya menjadi lebih efektif. Sesuai dengan pemahaman bahwa salah satu alternatif untuk mengoptimalkan pembelajaran matematika adalah memanfaatkan media yang ada. Salah satu media yang diyakini tepat untuk digunakan adalah *quipper school*. Melalui media tersebut, setiap peserta didik diberikan kebebasan dalam mengakses materi pembelajaran melalui gawai yang dimilikinya (Karmila & Anggreni, 2017). Hal ini juga didukung dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013, karena peserta didik tidak menjadi objek pendidikan melainkan berperan menjadi subjek yang terlibat secara aktif. Oleh karena itu, peserta didik atau peserta didik adalah pusat pembelajaran sedangkan guru merupakan fasilitator.

Quipper school menyediakan bahan ajar lengkap disertai soal latihan dengan tampilan menarik yang mudah dimengerti peserta didik. Selain itu di *quipper school* guru juga bisa membuat konten edukasi, dengan membuat materi dan soal baru dari awal (Mahariyanti & Suyanto, 2019). Keunggulan pembelajaran dengan menggunakan media ini adalah peserta didik dapat mengakses *quipper school* kapan saja dan dimana saja, baik melalui koneksi Wi-Fi maupun 3G secara gratis (Saraswati, Sugihartini, & Pradnyana, 2018).

Mengenai pemanfaatan media *quipper school* dalam proses pembelajaran, telah dianalisis oleh beberapa peneliti sebelumnya. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Trisnaningsih, Suyanto, & Rahayu, 2016) bahwa *quipper school* mampu memberikan dampak terhadap peningkatan motivasi dan capaian pembelajaran dalam

bidang kognitif. (Hidayat, 2018) menyatakan bahwa pembelajaran sistem manajemen sekolah dengan Quipper di Jakarta dapat meningkatkan penguasaan konsep peserta didik. Penelitian (Harini, Widiartha, & Sanjaya ER, 2016) yang mengelompokkan *quipper school* sebagai media pembelajaran berbasis TIK mencapai hasil lebih baik dibandingkan dengan penggunaan media konvensional.

Berbagai penelitian yang dilakukan sebelumnya telah menyatakan bahwa pemanfaatan *quipper school* mampu mengoptimalkan capaian yang diperoleh peserta didik. Ini terjadi karena *quipper school* peserta didik mampu belajar secara aktif tanpa tekanan. Apabila dilakukan secara benar maka *quipper school* mampu mengoptimalkan pembelajaran, sebab dalam *quipper school* terdapat beragam materi pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan uraian mengenai pemanfaatan *quipper school* yang dapat memberikan dampak positif terhadap capaian pembelajaran, maka tentunya menjadi hal mungkin juga dapat diterapkan pada MTs Negeri 1 Palembang. Sebagaimana temuan awal bahwa pencapaian ketuntasan pembelajaran matematika pada MTs Negeri 1 Palembang, masih belum optimal. Untuk itulah, peneliti merasa penting untuk melakukan pembelajaran matematika dengan menggunakan *quipper school* sebagai media. Tujuannya adalah untuk melihat dampak dari penggunaan media *quipper school* khususnya dalam proses pembelajaran, hingga pada dampak peningkatan capaian hasil pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran matematika pada MTs Negeri 1 Palembang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif kualitatif (*mixed method*). Penelitian kuantitatif digunakan sebagaimana terdapat pengukuran-pengukuran yang dilakukan oleh peneliti, terutama mengenai proses identifikasi peningkatan aktivitas belajar. Selanjutnya, penelitian kualitatif digunakan karena penelitian ini berusaha mengungkapkan gejala secara menyeluruh dan sesuai dengan konteks (*holistic-kontekstual*) melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci (Moleong, 2011).

Karakteristik subjek penelitian aktif dalam mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan, utamanya adalah peserta didik yang mengikuti pembelajaran matematika di kelas VII MTs di Kota Palembang. Untuk mengumpulkan data penelitian, maka digunakan teknik observasi, angket, wawancara, dokumentasi serta kajian literatur. Pada penelitian ini, analisis utamanya dilakukan dengan mengacu pada langkah-langkah

analisis data (Miles, Huberman, & Saldana, 2004) yaitu pengumpulan data penelitian, yang kemudian direduksi untuk proses penyajian data sehingga tercapai kesimpulan penelitian berdasarkan data yang telah dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, tujuan utama yang hendak diketahui adalah dampak dari penggunaan media *quipper school* dalam pembelajaran matematika. Akan tetapi, untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti juga melakukan analisis terhadap persepsi guru mengenai media *quipper school* yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pembahasan mengenai temuan-temuan penelitian dilakukan secara bertahap untuk mempertajam hasil yang diperoleh.

Persepsi tentang kebermanfaatan media quipper school

Sebagian besar guru yang mengajar di MTs Palembang khususnya pada kelas sampel penelitian pernah menggunakan *quipper school* dalam proses pembelajaran. Sebagian guru juga menyatakan bahwa media pembelajaran *quipper school* mudah dioperasikan dalam pembelajaran, karena menu yang tersedia dapat dengan mudah dipahami oleh guru selaku pendidik pada mata pelajaran tertentu.

Konten yang terdapat di *quipper school* juga dinyatakan lengkap dan mampu mengoptimalkan pembelajaran dalam rangka memahami materi yang diajarkan. Bahkan guru menyatakan bahwa *quipper school* cocok digunakan untuk pelengkap dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran yang akhirnya memiliki implikasi terhadap peningkatan kualitas belajar dan hasil belajar. Mengenai peningkatan hasil belajar melalui penerapan *quipper school*, sebagian guru sependapat bahwa penggunaan media *quipper school* dalam pembelajaran mampu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

Secara umum, guru yang mengajar menyatakan bahwa keuntungan penggunaan *quipper school* dalam pembelajaran adalah membantu dalam proses pemahaman mengenai materi pembelajaran. Selain itu, terdapat juga kelemahan karena bergantung pada fasilitas yang ada seperti akses internet yang kadang tidak begitu baik. Oleh karena itu, guru menyatakan bahwa *quipper school* merupakan media yang baik dalam pembelajaran akan tetapi jangan hanya bergantung pada satu media pembelajaran saja melainkan guru harus kreatif dalam menyiapkan materi pembelajaran melalui media-media pembelajaran yang lainnya.

Untuk mendukung hasil yang diperoleh melalui kuesioner, maka peneliti juga melakukan wawancara mendalam kepada guru yang menyelenggarakan pembelajaran. Sebagai pertimbangan, bahwa responden yang diwawancarai adalah guru dengan

pengalaman mengajar bidang matematika lebih dari 5 (lima) tahun, serta telah tersertifikasi. Hal ini dilakukan oleh peneliti agar hasil yang diperoleh benar-benar mampu memberikan gambaran secara utuh tentang pemanfaatan *quipper school* sebagai media pembelajaran matematika yang berkualitas. Beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peneliti adalah *Pertama*, apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran *quipper school*? Dari pernyataan tersebut, peneliti memperoleh jawaban bahwa semua responden penelitian menyatakan pernah menggunakan *quipper school* sebagai media pembelajaran matematika.

Kedua, peneliti menanyakan tentang pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran *quipper school*?; responden dalam penelitian ini memberikan tanggapan bahwa *quipper school* merupakan salah satu media yang dapat dipergunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam mengoptimalkan pembelajaran. Melalui *quipper school* maka pembelajaran dapat dilakukan tanpa mengenal batasan ruang dan waktu. Oleh karena itu, responden merekomendasikan untuk pendidik menggunakan media pembelajaran dalam jaringan, salah satunya adalah *quipper school*.

Ketiga, apakah tanggapan Bapak/Ibu tentang konten/menu yang ada di dalam *quipper school*?; pada penelitian ini, responden menyatakan bahwa konten yang terdapat dalam *quipper school* mudah untuk dipahami serta terdapat langkah-langkah atau panduan yang jelas. Oleh karena itu, pemula sekalipun tidak akan merasakan kesulitan yang berarti dalam pengoperasian media *quipper school* dalam pembelajaran.

Keempat, menurut Bapak/Ibu, apakah *quipper school* dapat digunakan sebagai pelengkap pembelajaran sehingga mempermudah proses pembelajaran?; pertanyaan ini dengan tegas dijawab oleh responden, bahwa *quipper school* merupakan media pelengkap untuk memudahkan proses pembelajaran adalah iya. Karena, melalui *quipper school* pendidik mampu memberikan *feedback* secara langsung terhadap hasil kerja peserta didik.

Kelima, menurut Bapak/Ibu, apakah penggunaan *quipper school* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik?; untuk pertanyaan ini, responden tidak secara langsung menyatakan iya. Hal ini disebabkan banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, namun tidak menampikkan bahwa *quipper school* pun menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Responden berasumsi, bahwa apabila peserta didik aktif dalam belajar dan motivasi belajarnya juga meningkat maka implikasinya juga terhadap peningkatan hasil yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran.

Keenam, menurut Bapak/Ibu, apakah dengan adanya media *quipper school* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik?; dengan tegas responden menyatakan iya. Responden beralasan bahwa dengan menggunakan *quipper school* tidak hanya peserta didik yang harus aktif, melainkan guru nya pun harus aktif. Dengan begitu, maka hasil kerja peserta didik akan mendapatkan respon cepat dari gurunya. Hal ini akan meningkatkan kesadaran peserta didik untuk terus aktif dalam mengikuti perkembangan materi yang diberikan oleh guru dalam media *quipper school*. Hal inilah yang akan menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Ketujuh, menurut Bapak/Ibu apa keuntungan dan kelemahan dari penggunaan media pembelajaran *quipper school*? Responden memberikan tanggapan yang beragam mengenai pertanyaan ini, secara umum responden menyatakan bahwa media pembelajaran *quipper school* memberikan kemudahan dalam transformasi pengetahuan, menyesuaikan dengan perkembangan zaman dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, pemberian tugas serta penilaian terhadap hasil kerja peserta didik lebih mudah dilakukan, karena cukup melihat dari *gadget* atau android yang digunakan sehingga tidak perlu membawa kertas (*paperless*), pelaksanaan pembelajaran tidak mengenal batas ruang dan waktu. Untuk kelemahannya, media pembelajaran *quipper school* merupakan media pembelajaran dalam jaringan oleh karena itu butuh kuota internet dalam mengaksesnya. Apabila terjadi gangguan dalam jaringan maka proses pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal.

Kedelapan, menurut Bapak/Ibu, adakah kendala yang dihadapi saat penggunaan media pembelajaran *quipper school* serta bagaimana solusi untuk mengatasinya? Responden menyatakan bahwa kendala itu jelas ada, karena media pembelajaran apapun yang digunakan tidak akan terlepas dari kendala. Kendala utama dalam pembelajaran menggunakan media *quipper school* adalah akses internet. Karena pembelajaran menggunakan media yang berbasis dalam jaringan maka akan sangat bergantung pada koneksi jaringan. Oleh karena itu, salah satu solusi yang dilakukan oleh pihak sekolah adalah menggunakan *wifi* di area sekolah, dengan begitu pemanfaatan android untuk pembelajaran menggunakan media *quipper school* dapat dioptimalkan. Dan untuk peserta didik setelah tidak berada di lingkungan sekolah, maka guru menyarankan memanfaatkan kuota internet yang dimiliki tidak hanya untuk membuka aplikasi-aplikasi sosial media serta permainan *online*, melainkan juga harus memberikan kapasitas internet utamanya untuk pembelajaran.

Berdasarkan hasil kuesioner mengenai persepsi responden tentang penggunaan *quipper school* sebagai media pembelajaran, serta didukung dari jawaban di setiap

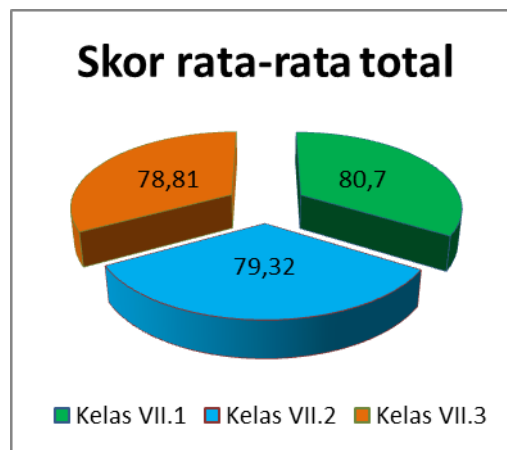
pertanyaan yang diajukan melalui wawancara maka peneliti memperoleh keterangan yang utuh tentang kebermanfaatan *quipper school*. Hasil dari proses yang telah dilakukan, dengan tegas memberikan persepsi yang baik tentang pemanfaatan media *quipper school* dalam pembelajaran matematika. Apabila mengacu pada temuan tentang proses yang terjadi apabila menggunakan media *quipper school*, maka jelas terjadi proses belajar sebagaimana dinyatakan oleh (Khodijah, 2014; Suryabrata, 2013) bahwa belajar merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat. Karena belajar merupakan proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi keterampilan dan sikap yang baru dengan melibatkan proses mental melalui kebiasaan atau latihan, pengalaman individu serta interaksi sosial.

Mengenai persepsi kebermanfaatan media *quipper school* dalam proses pembelajaran yang diperoleh dalam penelitian ini, turut menguatkan hasil yang dicapai oleh (Muis & Bahri, 2018) bahwa *quipper school* efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga mampu mengoptimalkan proses pembelajaran. Untuk itu, sudah sepatutnya pembelajaran di era kini memanfaatkan media berbasis teknologi agar penyelenggaraan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Dampak penggunaan media quipper school dalam pembelajaran matematika

Pada pembahasan mengenai dampak penggunaan media *quipper school* dalam pembelajaran matematika, maka dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh melalui observasi. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, memperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Untuk kelas VII.1 yang semula rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 60,25, kemudian dengan belajar menggunakan *quipper school* dan dilakukan observasi kembali terjadi peningkatan hingga rata-rata keaktifan belajar menjadi 73,5. Artinya keaktifan belajar peserta didik terjadi peningkatan sebesar 13,25. Begitupun dengan peserta didik di kelas VII.2 yang semula rata-rata keaktifan belajar hanya 62,5 menjadi 73,0, yang berarti peningkatan juga cukup tinggi. Hal serupa juga terjadi pada peserta didik kelas VII.3 bahwa keaktifan belajar peserta didik pada observasi pertama hanya sebesar 64,5, kemudian diobservasi kembali setelah digunakan *quipper school* dalam pembelajaran menjadi 74,5.

Untuk rata-rata total mengenai capaian hasil yang diperoleh dari data yang diolah dapat dilihat pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Skor rata-rata total

Berdasarkan gambar di atas, maka terlihat bahwa kelompok sampel VII.1 memberikan penilaian yang paling tinggi dibandingkan dengan dua kelas lainnya mengenai penggunaan *quipper school* dalam pembelajaran di sekolah. Hal ini terlihat dengan jelas dalam gambar di atas, meskipun perbedaan perolehan skor diantara tiga kelompok sampel tersebut relatif sama. Hanya terdapat selisih skor yang kecil, sehingga dinyatakan perbedaan tersebut tidak signifikan. Kelas VII.1 rata-rata skor total yang diperoleh adalah 80,7; kelas VII.2 sebesar 79,32 dan kelas VII.3 sebesar 78,81.

Penelitian ini jelas mendukung penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat, 2018), yang menyatakan bahwa melalui *quipper school* maka penguasaan konsep terhadap materi pembelajaran menjadi lebih baik. Dibuktikan melalui keaktifan belajar yang semakin tinggi serta capaian pembelajaran yang semakin optimal. Begitupun dengan penelitian (Harini et al., 2016) bahwa pembelajaran yang berbasis TIK, saat ini sangat memiliki dampak terhadap penguasaan konsep dalam pembelajaran.

Sebagaimana penelitian (Wijanayu, Hardyanto, & Isnaeni, 2018) yang menyatakan bahwa penggunaan *quipper school* mampu mengoptimalkan aktivitas belajar peserta didik melalui sikap kemandirian dalam belajar. Tidak berbeda dengan hasil yang dikemukakan oleh (Kirana, 2017), dengan memanfaatkan *quipper school* sebagai salah satu *platform* pembelajaran maka aktivitas belajar pun akan menjadi lebih menyenangkan.

Oleh sebab itu, sudah selayaknya guru menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Jika mampu menguasai teknologi informasi dan komunikasi, maka pembelajaran pun dapat dilakukan dengan basis tersebut, salah satunya adalah memanfaatkan *platform* pembelajaran yang sudah ada diantaranya *quipper school*. Jadi, jelas terlihat bahwa

pemanfaatan *quipper school* sebagai media pembelajaran matematika mampu memberikan dampak yang baik terhadap aktivitas belajar serta hasil atau capaian pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa media *quipper school* dapat digunakan dalam pembelajaran matematika pada MTs di Palembang, sebab memiliki kebermanfaatan yang jelas pada proses serta hasil yang diperoleh. Media *quipper school* memiliki dampak yang positif terhadap aktivitas belajar peserta didik dan capaian hasil belajar, ditinjau dari peningkatan keaktifan belajar yang dibuktikan melalui hasil observasi. Oleh karena itu, direkomendasikan untuk memanfaatkan media *quipper school* dalam pembelajaran yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan dan mendalami ilmu pengetahuan untuk peningkatan kompetensi. Begitupun disampaikan terima kasih kepada Kepala MTs di Palembang, beserta guru dan staff yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Buntoro, G. A., Ariyadi, D., & Astuti, I. P. (2018). Pemanfaatan E-Learning Quipper School oleh Guru dan Siswa untuk Optimalisasi Pembelajaran di MAN 1 Ponorogo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3(2), 157–167. <https://doi.org/10.22146/jpkm.27404>
- Harini, L. P. I., Widiartha, I. M., & Sanjaya ER, N. A. (2016). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Geometri dengan Media Pembelajaran Bebas TIK. *Jurnal Udayana Mengabdi*, 15(2), 193–199.
- Hidayat, M. L. (2018). The Modification of LMS Quipperschool to Improve Senior High School Students' Concept Mastery of Biology Subject, Topic: Human Reproduction Health. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 4(1), 32–38. <https://doi.org/10.26858/est.v4i1.5215>
- Karmila, N., & Anggreni, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School terhadap Minat Belajar Fisika Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 120–127.
- Khodijah, N. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raya Grafindo Persada.
- Kirana, S. A. (2017). Students' Perception of Quipper as an Online Practice Tool for the English Computer-based National Examination. *IJET (Indonesian Journal of*

English Teaching), 6(2), 248–265. <https://doi.org/10.15642/ijet2.2017.6.2.248-264>

Mahariyanti, E., & Suyanto, S. (2019). *The Effectiveness of using Quipper School Teaching Materials towards Students' Cognitive Outcomes of Eleventh Grade Students of MIPA*. <https://doi.org/10.2991/iceri-18.2019.62>

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2004). *Qualitative Data Analysis*. SAGE.

Moleong, L. J. (2011). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Muis, A., & Bahri, A. (2018). Respon Guru dan Siswa SMA Terhadap Penggunaan Quipper School dalam Blended Learning pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Biology Teaching and Learning*, 1(2), 162–171.

OECD. (2019). *Programme for International Student Assessment (PISA) Result from PISA 2018*. Retrieved from https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_IDN.pdf

Putra, S. R. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press.

Saraswati, L. C., Sugihartini, N., & Pradnyana, I. M. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Quipper School terhadap Hasil Belajar Lintas Minat Biologi pada Siswa Kelas X Bahasa Semester Genap di SMA Negeri 1 Sawan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 7(3), 1–13. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/karmapati.v7i3.16079>

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2011). *Instructional Technology & Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.

Suparman, M. A. (2014). *Desain Instruksional Modern : Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.

Suryabrata, S. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Trisnaningsih, S., Suyanto, S., & Rahayu, T. (2016). Pengembangan Learning Management System Quipper School pada Pembelajaran Materi Sistem Pertahanan Tubuh untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(6), 28–36.

Wijanayu, A., Hardyanto, W., & Isnaeni, W. (2018). Blended Learning Method Based on Quipper School to Improve Concepts Understanding and Independence Learning. *Journal of Primary Education*, 7(1), 88–95.